

**(JuPerSaTeK)**

Jurnal Perencanaan, Sains, Teknologi, dan Komputer



Media Cetak : 2622-108X

Media Online : 2622-5980

FAKULTAS TEKNIK
(UNIKS)**Vol. 2, No. 1,
Juli 2019,
Hal : 109 - 117**

PERANCANGAN GAME EDUKASI ANAK MUSLIM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI

Malkiki Putri Sebrita

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi

ABSTRAK

Pendidikan agama sama pentingnya dengan pendidikan pelajaran sekolah untuk anak usia dini, sehingga orang tua mengajarkan anak-anaknya agar lancar membaca doa-doa, ayat-ayat pendek dan huruf hijaiyah. Seiring berkembangnya teknologi saat ini maka ada baiknya jika pendidikan di PAUD/TK dapat meningkatkan efektifitas cara belajar anak usia dini dalam menghafal doa keseharian, menghafal ayat-ayat pendek dan menghafal huruf hijaiyah, sehingga penyampaian materi dapat lebih menarik minat anak dalam belajar dan orang tua juga dapat mengawasi anaknya. Dengan membangun Aplikasi Game Edukasi Anak Muslim ini diharapkan memberi inovasi baru bagi cara belajar anak-anak. Pembuatan aplikasi pembelajaran ini dengan menggunakan software Appinventor. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode pengembangan (Studi Literatur). Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran doa-doa harian, ayat-ayat pendek dan huruf hijaiyah untuk anak usia dini berbasis android. Aplikasi yang dihasilkan mempunyai 10 doa-doa keseharian, 9 ayat-ayat pendek, huruf hijaiyah, dan memiliki kuis. Aplikasi ini dilengkapi dengan huruf Arab, arti doa dan audio pendukung.

Kata Kunci : Game Edukasi, Anak Muslim, Anak Usia Dini.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran pada anak usia dini. Pada tahap pendidikan anak usia dini, anak akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dan dalam tahap ini anak akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan. Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di TK/PAUD Baitul Hikmah. Dalam proses belajar mengajar tercipta suasana yang menyenangkan ketika guru menggunakan media bantu ketika sedang berlangsung proses pembelajaran. Hampir pada setiap pelajaran seorang guru menggunakan media bantu ketika mengajar, contohnya pada pelajaran menyanyi menggunakan alat musik, pada pelajaran mewarnai menggunakan alat-alat gambar yang bervariasi, dan beberapa mata pelajaran lainnya pun menggunakan alat bantu. Akan tetapi, ketika siswa-siswa yang sedang diajarkan mengenal doa-doa, ayat-ayat pendek, dan huruf hijaiyah oleh gurunya, hanya menggunakan buku panduan saja. Tidak ada media bantu yang bisa menarik perhatian siswa ketika mempelajari materi tersebut. Karakter anak yang mudah bosan, membuat guru kesulitan untuk menjaga anak agar tetap fokus dalam mengikuti pelajaran tentang agama



tersebut. Untuk itu, dengan adanya permasalahan pada hal ini, penulis mencoba untuk meneliti lebih jauh lagi.

Setelah dilakukan observasi di sekolah, dan berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas, dapat disimpulkan jika siswa mengalami kesulitan dalam menghafal dan melafazkan doa-doa aktivitas keseharian, ayat-ayat pendek, dan huruf hijaiyah. Dalam dunia pendidikan sudah banyak aplikasi multimedia pembelajaran baik untuk anak-anak maupun orang dewasa baik itu dalam bentuk aplikasi ataupun game edukasi. Telah dibuktikan game edukasi dapat menunjang proses pendidikan dan game edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dalam penelitian ini, penulis mencoba membuat sebuah game yang mampu digunakan untuk anak usia dini dalam melatih daya ingatnya dan sambil mengenalkan doa-doa keseharian, ayat-ayat pendek, dan huruf hijaiyah. Dengan di rancangannya aplikasi ini, anak dapat lebih mudah dan merasa senang dalam mempelajari doa-doakeseharian, ayat-ayat pendek, dan huruf hijaiyah. Karna dalam media pembelajaran ini terdapat juga game yang menarik sehingga anak-anak tidak akan merasa bosan.

2. METODE PENELITIAN

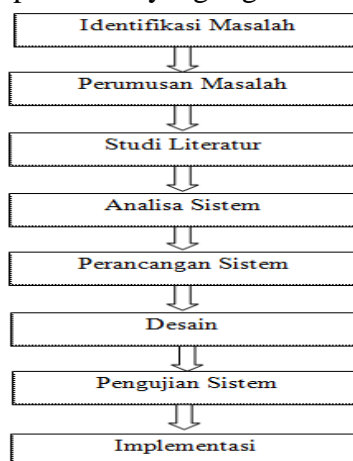
2.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

- Pengamatan Langsung (Observasi)**
Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti.
- Wawancara (Interview)**
Merupakan suatu pengumpulan data dengan cara bertanya jawab atau berdialog secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan.
- Studi Literatur**
Metode untuk mendapatkan data dengan mempelajari unsur-unsur objek yang berhubungan dengan penelitian, yaitu dengan mencari bahan-bahan referensi dari beberapa sumber seperti internet, artikel ilmiah dalam bentuk paper maupun jurnal dan membaca buku-buku perpustakaan yang berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian.

2.2 Bagan Alur Penelitian

Berikut ini adalah bagan alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

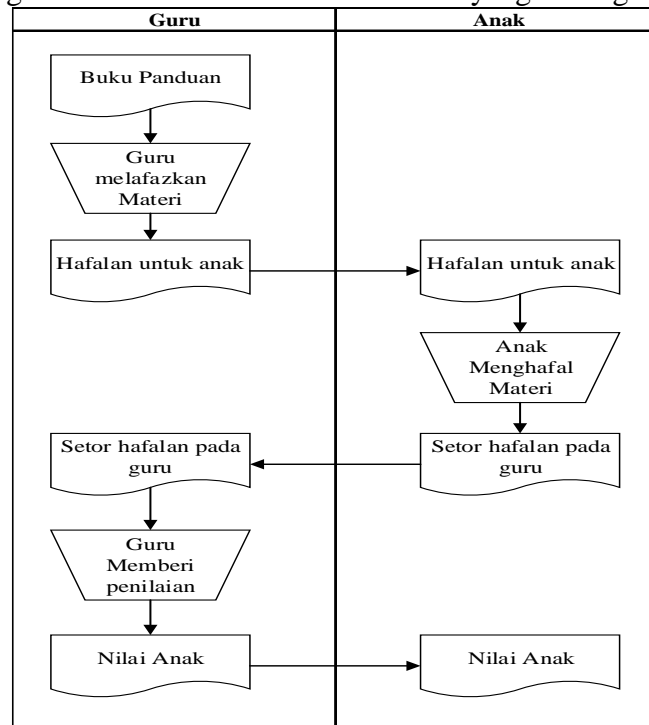


Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

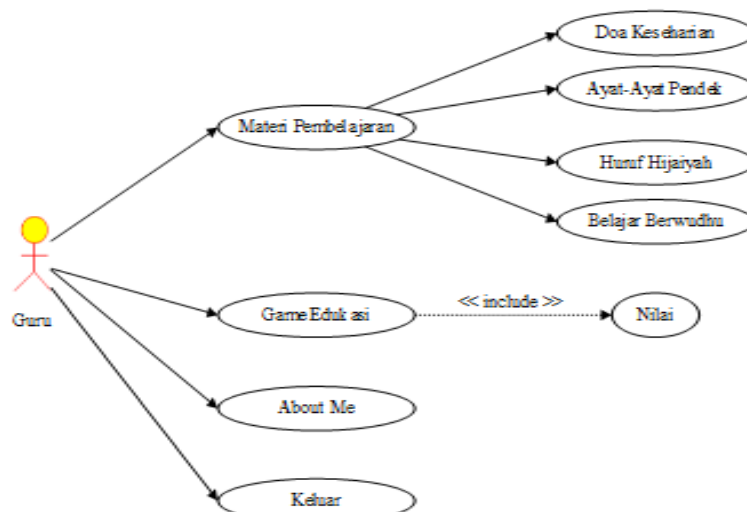
Berdasarkan dari pengamatan penulis mengenai analisis sistem yang berjalan mengenai media pembelajaran muslim untuk anak usia dini dengan menggunakan buku panduan terjadi beberapa kelemahan dalam proses pembelajaran. Karena anak usia dini membutuhkan waktu yang lama untuk menghafal. Berikut adalah ariran sistem yang sedang berjalan :



Gambar 2. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

3.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan hubungan-hubungan yang terjadi antara aktor dengan aktivitas yang terdapat pada aplikasi. Dari hasil analisis yang ada maka use case diagram untuk aplikasi game edukasi anak muslim dapat dilihat pada Gambar dibawah ini :



Gambar 3. Use Case Diagram



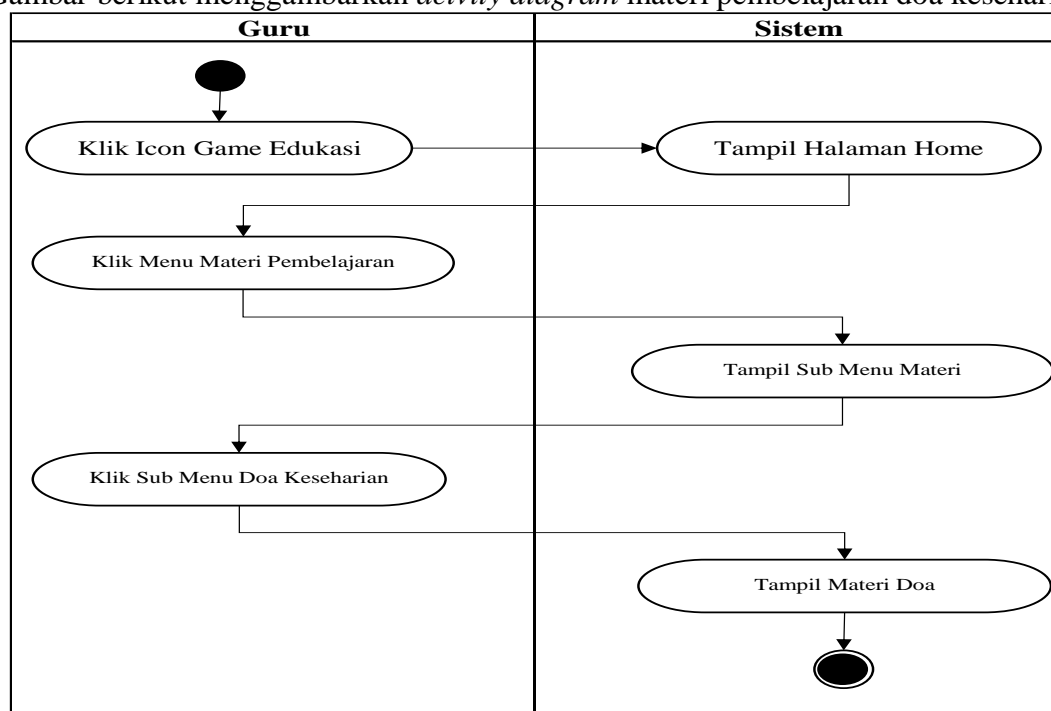
Defenisi *Use case* berfungsi untuk menjelaskan proses yang terdapat pada setiap *Use case*.

Tabel 1. Definisi *Use Case*

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Materi Pembelajaran	Proses untuk membuka sub menu materi pembelajaran
2.	Doa Keseharian	Proses untuk memulai materi pembelajaran mengenai do'a
3.	Ayat-ayat Pendek	Proses untuk memulai materi pembelajaran mengenai ayat-ayat pendek
4.	Huruf Hijaiyah	Proses untuk memulai materi pembelajaran mengenai huruf hijaiyah
5.	Game Edukasi	Proses untuk memulai game edukasi
6.	About Me	Proses untuk melihat data tentang saya
7.	Keluar	Keluar permainan

3.3 Activity Diagram Doa Keseharian

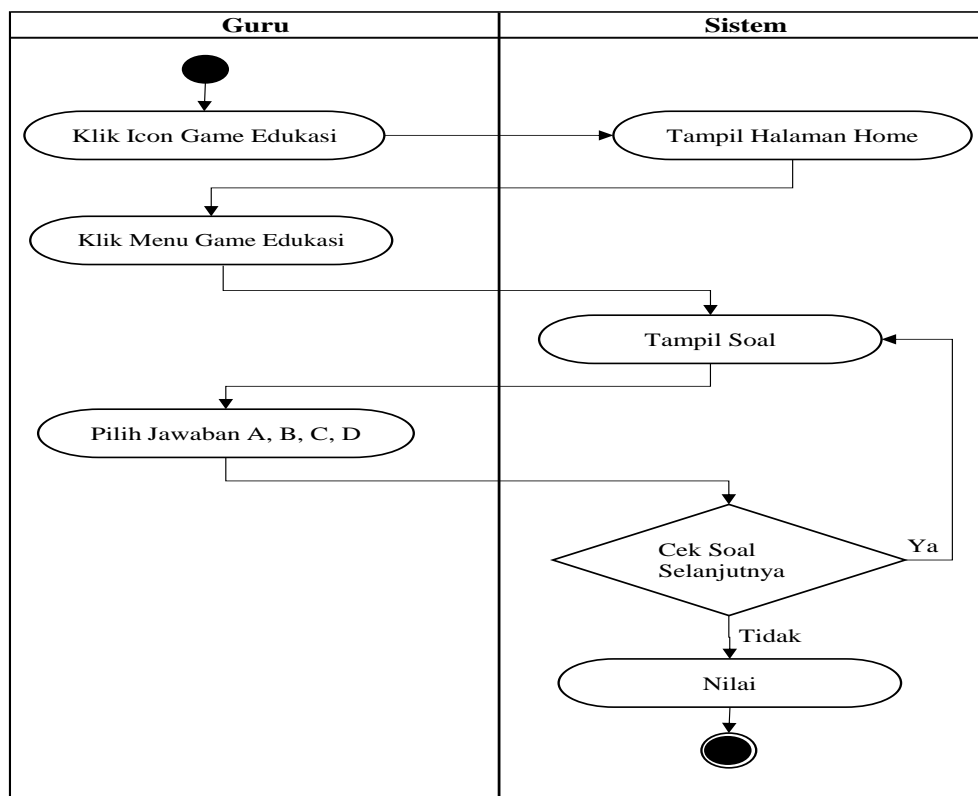
Gambar berikut menggambarkan *activity diagram* materi pembelajaran doa keseharian :



Gambar 4. Activity Diagram Doa Keseharian

3.4 Activity Diagram Game Edukasi

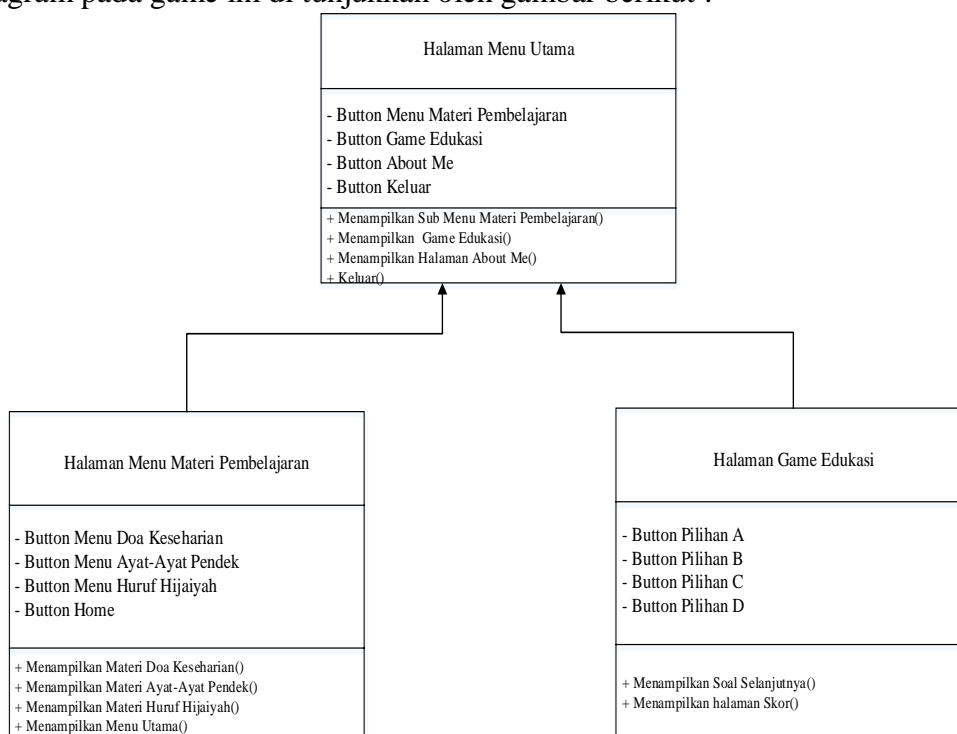
Gambar berikut menggambarkan *activity diagram* game edukasi menyambung doa :



Gambar 5. Activity Diagram Game Edukasi

3.5 Class Diagram

Class diagram adalah diagram menggambarkan kelas-kelas obyek yang ada dalam sistem. Class Diagram pada game ini di tunjukkan oleh gambar berikut :



Gambar 6. Class Diagram



3.6 Implementasi Sistem

Implementasi dilakukan pengujian sistem yang baru dimana akan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi yang baru untuk selanjutnya diadakan pengembangan sistem.

1. Menu Utama

Menu utama merupakan tampilan awal (main menu) dari game edukasi anak muslim yang didalamnya terdapat beberapa menu. Jadi setiap awal kita masuk game edukasi anak muslim, maka akan muncul menu utama ini.



Gambar 7. Menu Utama

2. Menu Materi

Menu Materi adalah tampilan menu dari macam-macam materi yang ada pada game edukasi anak muslim ini.



Gambar 8. Menu Materi



3. Materi Doa Keseharian

Menu ini akan menampilkan Materi doa beserta suaranya yang ada pada game edukasi anak muslim ini. Dan didalam halaman materi doa keseharian terdapat 3 tombol yaitu tombol back, home dan next.



Gambar 9. Materi Doa Keseharian

4. Materi Ayat-Ayat Pendek

Menu materi ayat-ayat pendek merupakan menu yang akan menampilkan materi ayat-ayat pendek yang akan di pelajari anak usia dini.



Gambar 10. Materi Ayat-Ayat Pendek



5. Materi Huruf Hijaiyah

Menu ini akan menampilkan huruf-huruf hijaiyah beserta dengan nyanyian huruf hijaiyah.



Gambar 11. Materi Huruf Hijaiyah

6. Game Edukasi

Menu ini merupakan menu untuk bermain anak. Pada menu ini akan ditampilkan soal-soal yang akan di jawab oleh anak.



Gambar 12. Game Edukasi



4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi game edukasi anak muslim, maka dapat diambil kesimpulan bahwa game edukasi anak muslim dapat membantu guru dan anak usia dini dalam mengubah cara belajar konvensional menjadi cara belajar simulasi dengan media game dan memudahkan anak usia dini untuk belajar doa-doa keseharian, ayat-ayat pendek dan huruf hijaiyah.

4.2 Saran

Saran terhadap game edukasi anak muslim ini adalah sebagai berikut :

1. Penambahan konten-konten materi yang baru agar anak lebih tertarik.
2. Penambahan materi dan soal yang lebih supaya anak dapat belajar lebih banyak tentang doa dan ayat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anik Vega Vitaningsih, *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1, No. 1, Jurnal INFORM, 2016, pp. 1-7.
- [2] Diana Laily Fithri, Dave Andre Setiawan, *Analisa Dan Perancangan game Edukasi Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak Usia Dini*, Vol. 8, No.1, Jurnal SIMETRIS, 2017, p. 227
- [3] F.Haswan and N. W. Al-Hafiz, *Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol.3, No.1, Riau Kournal Of Computer Science, 2016, pp. 31-40.
- [4] Gusti Ngurah Aditya Krisnawan, SS, *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android*, STMIK STIKOM – Bali, 2015, p. 955
- [5] Hermansyah, Leo Fajar Gustomi, Nurhayati, *Desain Aplikasi Pembelajaran Doa-doa Harian Berbasis Game Edukasi*, Vol.5, No.2, Jurnal SISFOTEK GLOBAL 2015, p. 81
- [6] Ikhsan Ahsari, Umi Fadlilah, Irma Yuliana, *Aplikasi Multimedia Tentang Kumpulan Doa Sehari-Hari Anak Islam Berbasis Macromedia Flash*, 2013.
- [7] Rumat DenisAxel, XaveriusNajoan, Brave A. Sugiarso, *Rancang bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Informasi kegiatan dan Pleayanan G*, Vol. 6, No.1, E-Journal Teknik Elektro dan Komputer, 2017, p. 2